

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

COMBATE NOS CÉUS DÁ VITÓRIA AOS ESPANHÓIS

TÍTULO: «Tomcat e Silent Shadow»
MÁQUINA: Spectrum

É tempo de comparações. E mais uma vez os nossos vizinhos espanhóis vão vencer a corrida. Desta vez pondo em confronto dois títulos: *Tomcat* e *Silent Shadow*. Praticamente iguais no fundo mas com algumas diferenças de percurso que podem levar

SIMULADOR DE ACÇÃO ESGOTA MEMÓRIA DO MICRO



TÍTULO: «Airborne Ranger»
MÁQUINA: Spectrum

DA Microprose habituaram-nos, por muito tempo, a jogos de simulação, os melhores do mercado, que levavam (levam, ainda e sempre) o jogador até ao cenário real. Voar num Spitfire durante os anos de 40 abatendo os caças alemães, descer às profundezas submarinas a bordo de um submarino em *Silent Service*, aproveitando para, de vez em quando, atacar um comboio de navios japoneses, aprender a dominar um Apache no simulador de *Gunship* e depois partir para diversas missões, são algumas das memórias «microprosas». Agora, foi o desastre...

Enquanto se aguarda que *Stealth Fighter* apareça por aí, a Microprose decidiu partir por outras experiências, oferecendo aos fiéis seguidores a possibilidade de se tornarem membros de uma equipa de elite, os «rangers» americanos, que só mexem um dedo quando a acção é mesmo dura.

É *Airborne Ranger* o nome do jogo. Um programa longo, carregado em blocos (um por missão, e são muitas) e que lembra muito coisas como *Commando*, só que com mais umas rotinas diferentes à mistura, tentando torná-lo coisa séria.

São 12 as comissões a cumprir. Variadas e com graus de dificuldade diversos. Sabotagem de bases inimigas, libertação de prisioneiros, rapto de oficiais doponente, fotografia de aviões secretos. Tudo a cumprir num tempo limite e evitando que o inimigo nos descubra. Fácil? Nem pensar nisso.

O jogo começa com a escolha da missão. Seleccionada esta há que fazer o obrigatório «load» a partir da cassetta. Só então as coisas começam realmente a aquecer. De posse de toda a informação considerada necessária para cumprir o objectivo o «ranger» torna-se «airborne» ao ser enfiado num avião que o leva por sobre a zona de operações.

Há que largar abastecimentos (em pára-quadras) em dois locais à escolha. Uma escolha limitada pelo plano de avanço no terreno. É que o soldado tem de saber onde caíram as suas coisas ou vai ficar faminto e sem balas (e mais) antes de cumprir a missão.

Uma vez largados os abastecimentos é tempo de o «ranger» saltar. Quando o sinal surgir (no canto inferior esquerdo) é altura de o sargento dar um valente pontapé no traseiro do voluntário. E aí vai mais um herói (à força) pendurado num lençol de várias cores. É dura a vida de «ranger»...

Desde o frio do Ártico até ao calor abrasador dos trópicos (soa bem e costuma aparecer nos folhetos turísticos) há vários climas que o «ranger» tem de experimentar. E já no solo há também que contar com as dificuldades naturais do terreno. Pedras, árvores e assim. A que é bom adicionar as dificuldades feitas pelo homem. Trincheiras, arame farpado e algo mais.

Postos de observação do inimigo, campos de aviação, estações de telecomunicações e muitos soldados são mais alguns obstáculos com que o «airborne ranger» tem de defrontar-se. Nem sempre fáceis de evitar...

Controlar o boneco de *Airborne Ranger* pode ser a primeira dor de cabeça. Capaz de caminhar e correr em 8 direcções e também de rastejar, o «ranger» parece ter um prazer especial em complicar tudo quando os soldados inimigos aparecem. Então, perdido entre tantos movimentos e formas de avanço, o jogador perde uma vida. Terrível, dado que o «ranger», à boa e real maneira, só tem uma vida. O que obriga a recomençar o jogo. Mau? Péssimo, porque é necessário carregar o bloco de novo. Não há memória que resista.

Decididamente, com tanta complicação, é provável que a vida deste «ranger» não seja longa no micro. O que é uma pena, porque esta tentativa vai ficar como uma mancha na reputação da Microprose.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: Veja se pensa comprar

a balança a pender sem qualquer sombra de dúvida para o lado da *Sombra Silenciosa*.

Tomcat, da responsabilidade da editora Interceptor, é um jogo em que há que pilotar um avião F-14 (agora tão na moda, com o Afterburner) ao longo de seis níveis de muitos inimigos representados pelos habituais aviões que atacam, canhões que disparam e, neste caso, também discos voadores (?) que fazem tudo para que o piloto chegue ao céu de outra forma e por caminhos bem mais rápidos.

Chegados ao fim de cada secção, o piloto do F-14 *Tomcat* (é assim que o avião é conhecido e daí o nome do jogo) tem de defrontar-se com um terrível bicho mecânico que guarda o segredo da passagem para o bloco seguinte. Curioso como agora todos os jogos contrataram monstros que guardam a entrada ou a saída de determinados níveis. Há aqui algumas semelhanças com a vida real...

Mas pronto, temos um F-14 que se move, cheio de artilharia, num cenário que os programadores acharam muito engraçado. Só que aqui (e quem olhar bem a foto vai concordar) há qualquer coisa que não joga bem. O cenário está complicado de mais e o que sucede na prática é que o avião fica tão camuflado que o jogador pensa que ele nem está lá. Como resultado, deixa de jogar e (se não a tinha perdido já) perde uma vida. O que é muito, muito aborrecido e não contribui em nada para fazer um piloto feliz. E o mais aborrecido é que, como se não bastasse toda aquela confusão de traços, o F-14 parece uma tartaruga em muletas. E há mesmo tartarugas em tão triste condição que se movem com maior agilidade. Vai daí os inimigos acertam-lhe. No avião, não na tartaruga...

Por tudo aquilo que agora já todos sabem *Tomcat* é capaz de não ser a melhor aposta da temporada. Isto porque quem compra um jogo com um avião é porque tem pressa e quer mesmo andar na «estilha».

Voar a sério só é possível com *Silent Shadow*, jogo idêntico a *Tomcat* mas saído das mãos da Toposoft, a tal editora espanhola que fez *Mad Mix* e parece apostada em não ficar para trás nesta corrida.

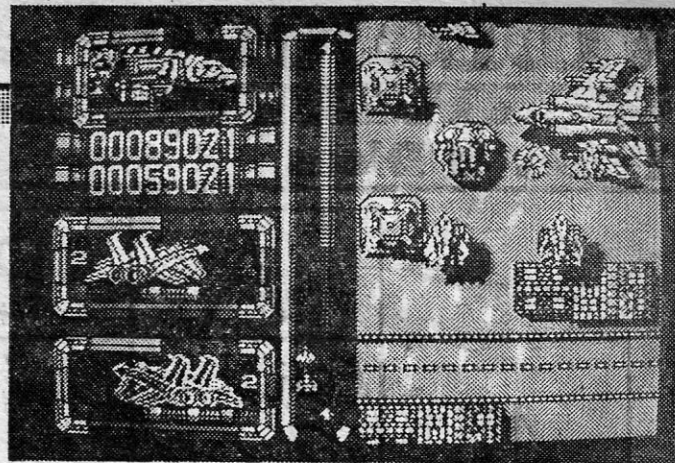
Programado por Dalog, com gráficos do próprio e de José, com um óptimo «écran» de Javier Cano que recorda os gloriosos momentos dos aviadores e música de Gominolas, um nome que também não é estranho a estas lides, *Silent Shadow* é o jogo de eleição deste espaço.

Possibilidade de dois jogadores voarem em esquadrilha, diversas opções de controlo, tudo controlado a partir de um «menu» que é a simplicidade no género e o necessário carregamento de bloco após bloco (mas há muito para fazer em cada um deles) são o que *Silent Shadow* traz na manga. Trabalho limpo...

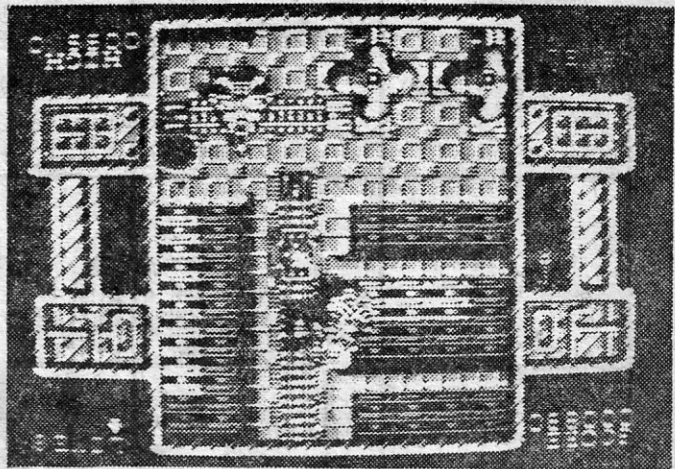
Chegados ao «écran» de acção, o piloto é apresentado com gráficos a preceito, sem confusões e com um movimento que é de pôr os cabelos em pé. E (ena, pá!) tanta coisa para destruir. E é um gosto ver como tudo aquilo rebenta.

Ao lado da janela de acção há indicadores preciosos. Ficando-nos pelos aviões, há três vidas no início bem como três bombas especiais que «limpam» tudo o que estiver no quadro onde são despoletadas. E há um gráfico de energia que indica como é que as coisas vão em cada motor. A linha recta ao alto representa o percurso percorrido pelo ou pelos aviões. Simples.

Metralhadoras de tiro rápido são o que há na caça (também um F-14...) utilizado. Inesgotáveis, quer-se dizer. As tais bombas é que



«Silent Shadow» demonstra a supremacia aérea dos espanhóis



«Tomcat» não é a melhor aposta para voar a sério

escasseiam mas, compreendendo que uma guerra não se faz só com três petardos, os programadores arranjaram um sistema que renova (em voo) o número de bombas disponíveis. Basta que o público seja bom a abater inimigos e a avançar e logo após (alguns segundos, por favor) ter explodido a última «rebenta todos» é-lhe fornecido novo conjunto. Só assim é possível ir mais longe.

Para os que gostam de truques, «A Capital» descobriu que se no «menu» de opções escolherem «joystick» para os dois jogadores é possível controlar os dois aparelhos, que assim voam em esquadrilha. Talvez assim seja mais fácil voar, embora, sem dúvida, o melhor seja voar com um amigo.

E pronto, parece estar tudo dito sobre estes dois jogos. De que, decididamente, se escolhe *Silent Shadow*.

TOMCAT

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 9 (praticamente impossível ver o avião)
Conselho: Esquecer.

SILENT SHADOW

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.

POLÍCIA SALTADOR NÃO ALCANÇA «TOP»

TÍTULO: «Hopper Copper»
MÁQUINA: Spectrum

A tradução para português pode ser uma só: o «chui saltador». Se não acreditam confirmem com o original, que se chama *Hopper Copper*. E se ainda ficaram com alguma dúvida é só carregar o jogo e... presto! Um polícia (à paisana?) montado numa bola de borracha de consideráveis dimensões patrulha a rua em mais uma rotina ronda... «pera» aí! um polícia numa bola de borracha???

É verdade. Parece que devido à falta de veículos para as forças policiais, as rondas dos homens da lei começaram a ser feitas de bola de borracha. O novo veículo de caça aos criminosos baseia-se num projecto a aplicar na superfície lunar: a bola saltadora. Com este objecto (bem volumoso) os astronautas vão (irão, garantem os especialistas do cosmo) do ponto A até ao ponto B enquanto o Diabo esfrega um olho. Na Terra, onde se decidiu aplicar o invento (pobres polícias) coube às forças da lei o direito (castigo?) de experimentarem os primeiros modelos.

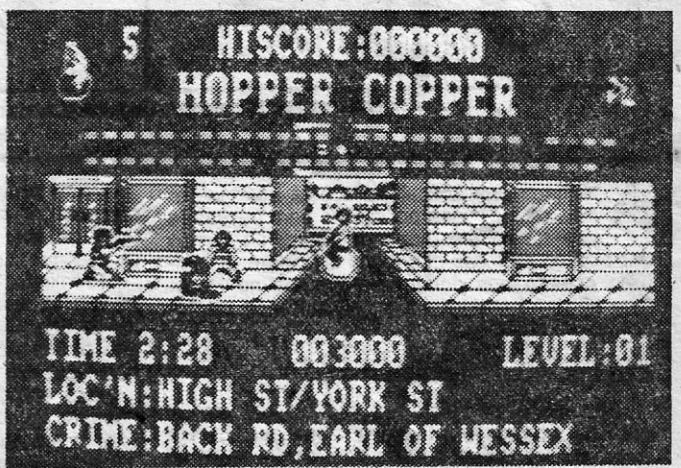
Claro que tudo aquilo que leram acima é pura fantasia. Mas como isto é só um jogo a fantasia admite-se. O que não se admite é que *Hopper Copper* seja tão mauzinho ao pôr um polícia no cimo de uma bola que salta. Mas já que o dito lá está, bem dependurado e todo a ficar com uma estranha cor verde, vamos mas é explicar como levar o jogo adiante.

Montado na sua bola (o chefe começa a achar que me estou a repetir — JA), o nosso polícia tem de caçar os ladrões que andam a fazer tropelias no bairro e zonas circundantes. Pular-lhes em cima é o método mais eficaz para os fazer parar. Esborrachados sob a bola, ficam com pouca vontade de mexer no alheio. Consiga o polícia acertar-lhes...

A acção desenrola-se horizontalmente em qualquer das direcções. Sempre que chega a uma esquina e vira, o nosso polícia reaparece no mesmo ângulo, só o que muda é o nome da rua indicado sob a janela onde se desenrola a acção. Confuso enquanto não se apanha o jeito e se faz um mapa das ruas. Tal como em *Roy of The Rovers*.

No topo do «écran», também, há indicação do traçado da rua onde o jogador se encontra bem como a localização dos cruzamentos, se os há, e dos assaltantes. Na zona inferior do «écran» há, além da indicação do nome da rua já citado, dados sobre os roubos em curso, num total de quatro por nível, enviados pelo rádio da polícia.

Com quatro ladrões a fazerem um assalto por nível há quatro situações de perigo para o agente. Só que aqui, e *Hopper Copper* perde muito, as coisas tornam-se simples porque várias são as ve-



zes em que os ladrões escolhem todos a mesma rua para fazerem os assaltos. Fácil como tudo...

Sem gráficos de interesse, relativamente fácil de jogar e aborrecido após algum tempo, *Hopper Copper* perde todo o interesse quando há tanta coisa boa no mercado a chamar a atenção. Por isso mesmo este «polícia saltador» não deve ter grande futuro.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 6
Conselho: Esquer.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

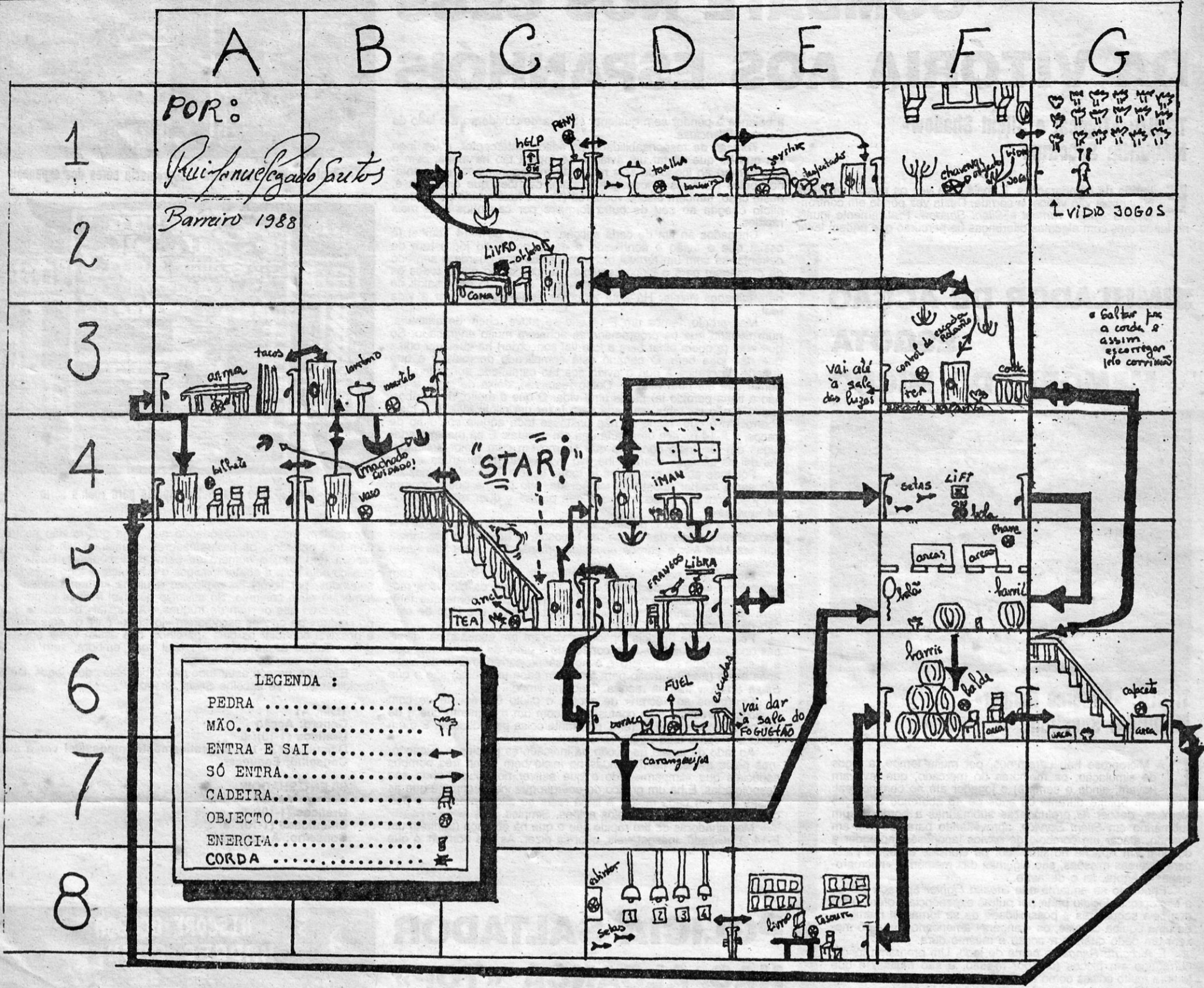
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — ROBOCOP
- 2.º — ASPER GRAND MASTER
- 3.º — BATMAN
- 4.º — THUNDER BLYTH
- 5.º — OPERATION WOLF
- 6.º — NINJA
- 7.º — BARBARIAN II
- 8.º — BUTRAGUENO
- 9.º — R-TYPE
- 10.º — PRO SOCCER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



A semana das antiguidades está aberta. Depois da maratona por coisas bem frescas (e que tal aquele mapa de *Batman*?) vamos dar espaço às dicas dos jogos de ontem. E também espaço aos pokes acumulados no Poço. Que não se garante funcionem todos ou em todas as versões.

Copiar não é falta...

Quando tal se refere no próprio texto (excluir aqui os exames e situações idênticas). E esta referência ao copiar ou não de dicas deve-se ao facto de Luís Correia e Carlos Antunes, da Travessa do Mato, 21-1.º dt.º — 3080 Figueira da Foz terem enviado uma solução de *Race Against The Time* que afirmam não ter copiado pois se o tivessem feito tinham «reconhecido a nossa falta». Falta? Falta seria se vocês copiassem e não o indicassem na carta.

Como é bom de ver a solução enviada por estes leitores não vai aparecer. É que já aqui foi publicada a solução e também muitas dicas curtas. Mas a preocupação destes leitores em jogarem jogo limpo vale a referência. Para que outros aprendam...

Do Luís Correia e do Carlos Antunes, entretanto, uma curta para *Skate Crazy*.

Na primeira parte deste jogo, quando aparecer a mensagem de desqualificação, carregar simultaneamente nas teclas WERYCVB e poderá avançar de nível (são 3).

Testar o + 3

Eis uma curiosidade que não vai servir para acabar um jogo mas vai permitir aos mais técnicos verificarem se o seu + 3 (e isto é só para os possuidores de um Spectrum desse tipo) está em condições. A informação é de Paulo José Fernandes Valério, da Rua Caetano Valério, 1, Lapa — 2070 Cartaxo, que se baseou num artigo publicado na revista «Crash». Ora leiam.

Especialmente para os possuidores de um 2 x Spectrum + 3, envio este pequeno desenvolvimento sobre o teste completo dos sistemas deste computador:

Premindo a tecla BREAK e desligando o computador com o botão RESET, obtém-se o teste de cor, como é conhecido por todos, em geral.

Premindo, ao mesmo tempo as teclas Q, A, Z, P, L e M, aparece no «écran» o teste, propriamente dito. O computador dá a ordem de correcção da cor no televisor. Premindo ENTER, caso não fique em condições BREAK-SPACE.

Mas atenção ao aviso: um dos testes pode estragar disquetes, mas com cuidado, isso não acontecerá, como direi mais adiante. Passado o 1.º teste de cor, passemos aos seguintes:

2.º RAM DATA TESTS — duração de 12 segundos — O computador autoverifica a RAM dos seus circuitos. Se tudo estiver em ordem, aparece a mensagem de RAM TEST PASSED.

3.º G I SOUND TEST — O computador fornece 4 sons diferentes uns dos outros, testando assim as suas capacidades sonoras. Se ouvir os 4 sons prima ENTER senão prima SPACE tendo, neste caso, o computador alguma anomalia.

4.º SYMB SHIFT/A TEST — Neste teste, o computador verifica o teclado. Primindo SYMB SHIFT e A, durante um (1) segundo, como nos diz o «écran» temos o ULA TEST completado e o teste do KEYBOARD no «écran». Aqui é necessário primir uma tecla de cada vez, mas seguidamente, da esquerda para a direita, a começar pela fila de cima, até à última. Só se tem acesso ao teste seguinte quando, e se, primir todas as teclas e as correspondentes a estas ficarem a encarnado no SCREEN do «écran» do televisor.

6.º JOYSTICK TEST — Como o nome indica, este é o teste para os joysticks. Aqui podemos testar o bom comportamento dos nossos joysticks, aparecendo, para isso, um tipo de gráfico, com as indicações de JOY 1 e 2 (para o 1.º e para o 2.º) e as abreviaturas de UP, DOWN, LEFT, RIGHT e FIRE. Quando se leva a maneta a qualquer uma destas posições ou se prime o botão, as abreviaturas

são substituídas por um pequeno rectângulo encarnado, dando assim a entender que o funcionamento está correcto. Quando todo o gráfico estiver completo passa para o teste seguinte. Se algum dos joysticks não funcionar correctamente, o gráfico não se completa e somos obrigados a premir SPACE.

7.º CASSETTE OUT PUT TEST — Autoverificação dos sistemas de saída sonora para o gravador (som que sai para o gravador durante, por exemplo a instrução de SAVE, pela porta SOUND-TAPE). Se ouvir o som premir ENTER, se não SPACE.

8.º TESTE PARA IMPRESSORA — Para quem não tem impressora, como eu, é só necessário seguir as instruções. Para quem a tem, se os caracteres estiverem bem impressos tecla ENTER, senão prima SPACE.

9.º INTEGRAL DISK TEST — Este é o teste para a disc drive e para as disquetes. Aqui é necessário ter muito cuidado para não estragar os discos. Quando nos é dada a instrução para introduzir o disco, introduz-se, começando assim o teste à velocidade do disco magnético. Normalmente, se a disquete ainda estiver em boas condições, a diferença de velocidade é de +01% ou +02%. Se a diferença for negativa (-) ou altamente positiva (+), a disquete começa a ter problemas e é aconselhável passar a sua memória para outra disquete nova.

Importante: Logo que a velocidade aparecer no «écran» e aparecer logo de imediato a informação FORMATTING TRACKS, retirem imediatamente o disco, senão ficam com ele estragado. Assim aparece a informação de R para repetir, Q para passar à frente.

NOTA: Cada lado do disco tem, ou pode ter, uma SPEED diferente.

10.º TESTE DE POTÊNCIA E QUALIDADE DO SOM VINDO DA CASSETE — Este último teste tem um gráfico que permite a regulação do som, graves-agudos e ajustamento

da cabeça, sendo o som ideal aquele que provocar a leitura máxima no gráfico.

Por fim, o computador dá-nos o «inventário» dos testes que falharam e, por vezes porquê. No meu caso, falham sempre os testes do DISK (falham porque eu não deixo «formatar» o DISK) e os testes da PRINTER e do RS 232, porque não tenho estes periféricos.

Portanto, se aparecerem estes 3 testes falhados, não se assustem, se aparecerem outros, ou foi erro nosso ou o computador está com algum problema.

Gostaria que enviassem para «A Capital» objectivos e dicas, para *Dream Warrior* e *Mickey Mouse*

Pyjamarama volta

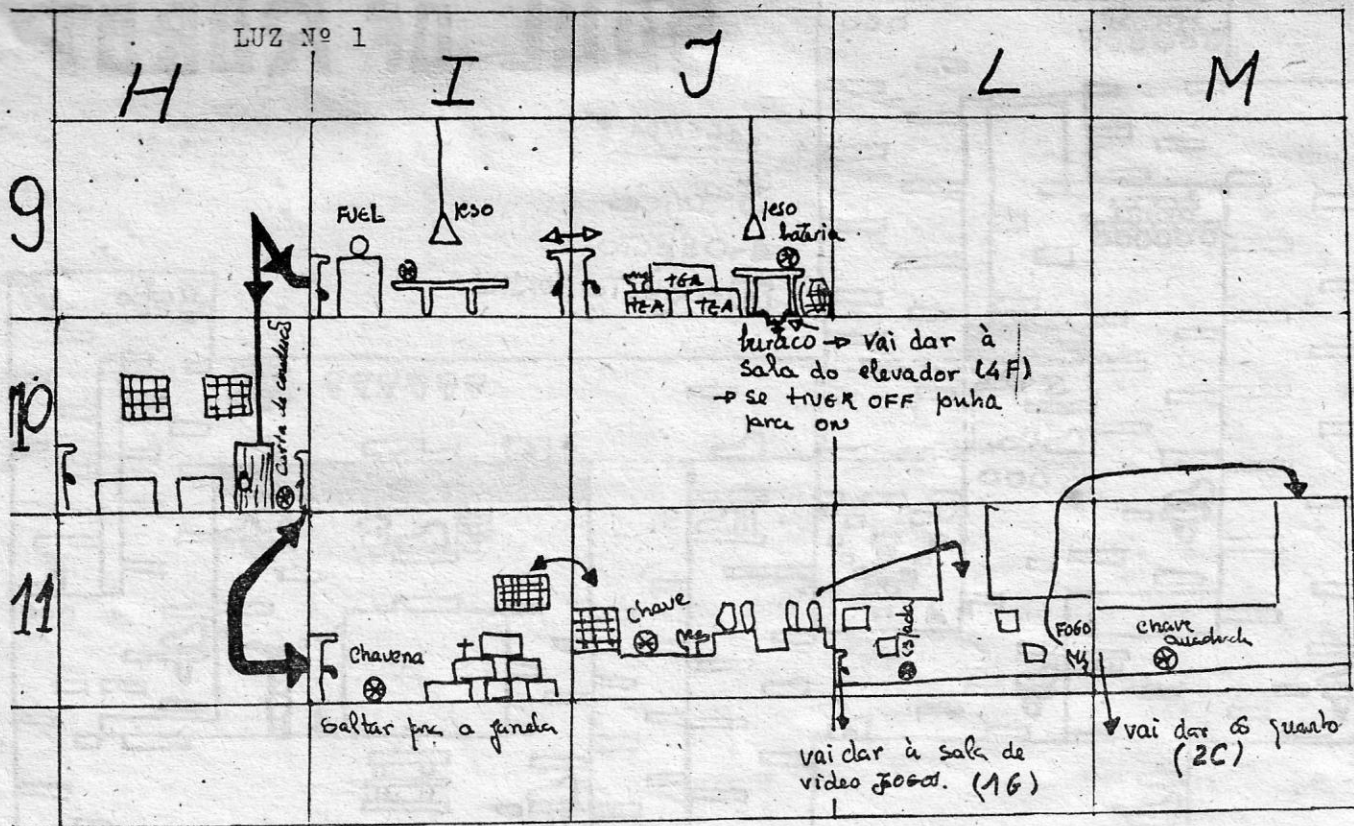
De Rui Manuel Pegado dos Santos, que já apareceu nestas páginas com dicas para o jogo indicado acima, um mapa para o dito jogo bem como um quadro que explica o que fazer em cada sala. Simples e capaz de pôr *Pyjamarama* na prateleira por muito tempo. Por favor não enviem mais dicas (curtas ou compridas) para este jogo. Pelo menos até lá para o fim do ano. Os que acharem que a solução aqui apresentada não funciona (ou os que desejem agradecer ao Rui pelas dicas) podem escrever-lhe para: Prace-ta Avelar Brotero, 22 r/c-dt.º — 2830 Barreiro. E escreve o Rui que:

Na carta enviada anteriormente tinha uma listagem do que se devia fazer em relação ao *Pyjamarama* (35 passos), mas surgiu um problema, a dificuldade de se saber onde se situava a sala de que se falava, por exemplo:

1 — Apanhar a libra na «sala dos frangos» (onde fica a sala?)

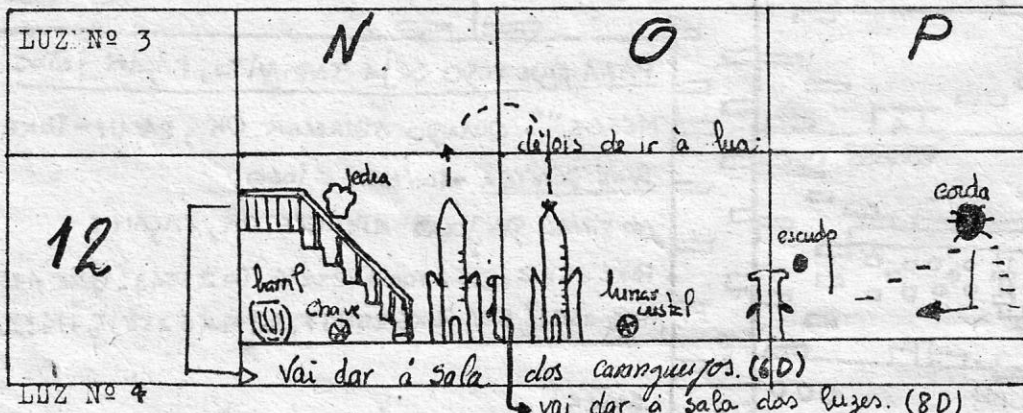
Para resolver este problema fiz um quadro onde as salas estão numeradas de 1 a 35 (são os passos a fazer), e depois indiquei a sala onde se deve ir à procura do objecto.

Exemplo: 10 — Acender a luz número 3 — Vamos então de seguida à procura do número 10



LUZ Nº 2

ao acender esta luz fica-se no mesmo sitio



LUZ Nº 4

Ao acender esta luz vai-se dar às escadas rolantes (3F) (o objecto que vai encontrar é o control remoto da escadas rolante, se o apanhar a escadas rolantes param.)

(no quadro), e ficamos a saber que a sala de que se estava a falar está em 8 D (no mapa). Está resolvido o problema, é só ir ver no mapa onde se encontra 8 D, ir até lá e continuar a jogar. Há outra coisa... Quando se vai à sala das luzes (8 D) e nos é pedido para acender uma luz (pode ser a 1, 2, 3, 4), ao sair da sala mudamos para outra secção da casa.

QUADRO:	
Passo n.º	Sala
1	5 D
2	1 C
3	4 B
4	3 B
5	8 D
6	11 L
7	11 M
8	4 A
9	3 A
10	8 D
11	12 N
12	8 D
13	9 I
14	9 J
15	10 H
16	11 J
17	6 G
18	4 F

Passo n.º	Sala
19	6 F
20	1 D
21	6 D
22	6 F
23	2 C
@ - Ir muito rapidamente se não a caixa de TEA desaparece.	
24	8 E
25	1 C
26	5 F @
27	4 D
28	6 F/4 F
29	8 D/9 I
30	8 D/12 N
31	12 O
32	12 O/6 F
33	9 I
34	12 N/12 O/12 P
35	12 O/12 N/8 D/1 E

Por:
Rui Manuel Pegado dos Santos
Praceta Avelar Brotero, 22-r/c dt.º
2830 Barreiro
BOA SORTE!!

Soul of a Robot

De Nelson Xavier da Silva (e do amigo Hélder), que escreve desde a Rua Alves Redol, lt. 48, Bairro dos Porfírios — 2825 Monte da Caparica, um mapa para *Soul of a Robot*, um jogo que

parece ocupar poucos leitores. Espreitem só o mapa e talvez se decidam a dar uma voltinha no robô.

Destes leitores, ainda uma dica «pokeana» para *Yogi Bear*. A tentar no dito jogo.

YOGI BEAR — CLEAR 2400: LOAD "" CODE: POKE 65071, 201: RANDOMIZE USR 58112 ENTER
Quando aparecer a mensagem OK, façam isto: POKE 34900, 0 ENTER; POKE 35090, 0 ENTER; POKE 35091, 0 ENTER; POKE 35092, 0 ENTER; POKE 35093, 0 ENTER; POKE 45026, 24 ENTER; RANDOMIZE USR 33792 → ENTER

A Pantera e 1943

Rafael Valente Lanita enviou uma carta para o Poço em Outubro do ano passado (no dia 29 daquele mês) e pergunta na dita quanto tempo é que se demora aqui no Poço para dar resposta à correspondência de cada leitor. Uma conta fácil de fazer, não é... As vezes é menos tempo, outras bem mais. É que as cartas são muitas.

Revista não houve este ano (1988). Mas como deves ter notado o espaço de videogames cresceu e tem apresentado algumas novidades. E tudo isso é bem melhor do que qualquer revista de fim de ano. Certo?

Dicas feitas aqui na casa é coisa difícil. Pelo menos como tu pedes Rafael. E se leres com atenção as críticas dos jogos encontras ali muita informação interessante. E também já deves ter notado que há alguns «Reprise» que são preparados no Poço. Afinal este é sensivelmente o modelo das revistas estrangeiras.

Na carta em que faz tantas perguntas o Rafael envia também material para alguns jogos. Espreitem abaixo para mais informações.

1943 — Se jogarem com dois PLAYERS podem proteger o vosso avião atrás do avião do outro jogador, pois quando se acabar a energia do outro jogador o avião deste começa a deitar fumo mas não desaparece, podendo, assim, proteger-vos dos disparos inimigos. Tentem sempre apanhar aquela arma que dispara tiros para vários lados (uma que tem a forma semelhante a uma granada) pois é mais fácil abater o inimigo. Para escolher mais armas basta disparar várias vezes contra os bônus que vão aparecendo durante o jogo (POW).

BLACKBOARD — Para ficarem com vidas infinitas carreguem simultaneamente nas seguintes teclas: A-S-F-G (durante o jogo).

PINK PANTHER — Teclas: Q — cima; A — baixo; P — direita; O — esquerda; M — utilizar objectos.

Para começar carreguem em Q para irem para o SUPERMARKET, lá dentro vai-vos aparecer dentro do balão da pantera uma

cartola, carreguem em M 2 vezes para carregarem a cartola, pois é o objecto necessário para a 1.ª mansão (os outros objectos são para as outras 3 mansões, respectivamente, um relógio de ouro, uma carta de recomendação e um carro desportivo). Carregando simultaneamente em Q e M vai-se ouvir uma campainha que serve para guiar o sonâmbulo, em O e M ou P e M a pantera estende os braços para o sonâmbulo que ao bater na pantera com os braços estendidos volta para trás (para isto é preciso estar de frente com o sonâmbulo), em A e M dá acesso ao «menu» de objectos que estão no balão no canto inferior esquerdo, que depois se poderão escolher carregando em O ou P, em Q e M sai-se do «menu». Todos os objectos dentro do balão são infláveis, menos a campainha e o despertador, podem-nos encher carregando simultaneamente 3 vezes em Q e M, desde que o objecto que querem encher se encontre representado no balão, podem recolher os objectos utilizados passando-lhes por cima. A pantera não pode passar pelas grafonolas, não pode deixar o sonâmbulo chocar contra paredes ou objectos, pode entrar nas portas indo dar a outras divisões. Mais uma coisa que me esqueci de referir no princípio, ao saírem do SUPERMARKET carreguem em O e depois no M, nunca carreguem no P para irem para a ilha pois vão ter que meter o jogo de novo.

Starglider simples

De Manuel Bernardo (telefone 770519) e de Nuno Viana (telefone 9881211), uma dica para *Starglider* (que se espere funcione pois não houve tempo para experimentar). E estes leitores, que formam o Micro Seneca, querem trocar correspondência com «viciados» dos computadores. Telefonem-lhes primeiro. E vamos à dica.

CHEAT MODE PARA STARGLIDER — No Hi-Score Table escrevam BBIORGs e quando começarem o jogo carreguem em PAUSE e em: 1 — «1» para irem para o nível seguinte; 2 — «2» para ficarem indestrutíveis; 3 — «3» para ficarem destrutíveis; 4 — «4» para receberem 2 mísseis. (P.S.: no CHEAT MODE do *Starglider* escrevam B SPACE B (SP) I (SP) O (SP) R (SP) G (SP) S.

Pokes no fim

Dos leitores Luis Guilherme P. S. d'Almeida e Paulo Alexandre P. S. d'Almeida, da rua Augusto Costa, lt. 5-3.º esq.º — 1500 Lisboa, uma lista de pokes e dicas (selecciona de cerca de um quilo deles que enviaram ao Poço), que se espera dê para fazer alguma gente feliz. Como na lista chegada havia muita coisa repetida, escolheram-se os pokes e dicas para jogos menos conhecidos (salvo um ou outro caso), na esperança de que sirvam a alguém. Pelo menos, sabe-se aqui nas masmorras, vão fazer muita gente feliz durante horas, tentando introduzi-los (com ou sem resultados positivos...) nos jogos. Ora vamos lá a arregaçar as mangas. E até para a semana.

EXPLODING FIST — POKE 23756, 103 (energia infinita)

JET SET WILLY — POKE 35899, 0 (vidas inf.)

MAZE DEATH RACE — POKE 26689, 0: POKE 23690, 0 (vidas inf.)

SABRE WOLF — POKE 39495, 255 (desaparecem os animais e os índios)

TERRA CRESTA — POKE 37797, 0: POKE 37798, 0: POKE 37799, 0 (vidas inf.)

AVENGER — POKE 51957, 58 (vidas inf.)

XEMO — POKE 22225, 1

SHAOLIN'S ROAD — POKE 50214, 183

ZORRO — POKE 53729, 0 (vidas inf.)

CRITICAL MASS — POKE 56789, 52 (vidas inf.)

CHUKIE EGG, primeiro fazer — MERGE" — POKE 24501, 195: GOTO 1, depois premir PLAY no gravador com o jogo no início e esperar até ver a mensagem OK. Em seguida faz-se: POKE 42837, 0 (vidas inf.) ou POKE 39151, 0 (tempo inf.) e RANDOMIZE USR 42000 (iniciar o jogo)

SABOTEUR II — Códigos de passagem de nível: 1 — ENTER; 2 — JONIN; 3 — KIME; 4 — KUJI KIRI; 5 — SAIMENJITSU; 6 — GENIN; 7 — MI LU KATA; 8 — DIM MAK; 9 — SATORI

THE GOONIES

10 LOAD "" CODE 40000: RANDOMIZE USR 40000

20 LOAD "" CODE: POKE 33247, 100: RANDOMIZE USR 33168

(o número "100" depois do POKE pode ser substituído por qualquer outro entre 1 e 255)

ABDULTEK — POKE 30500, 0

AD ASTRA — POKE 35852, 0: POKE 35853, 0: POKE 35854, 0

AH DIDDUMS — POKE 28277. n (n = número de vidas)

ALIEN HIGHWAY — POKE 39911, 58: POKE 40949, 58: POKE 40947, 82

ALIEN 8 — POKE 50085, 167: POKE 50084, 178

ANDROID 2 — POKE 52249, 24

ANTICS — POKE 43117, 0

ARABIAN NIGHTS — POKE 57838, 0

ARCADIA — POKE 23776, 0: POKE 25776, 0

ATIC-ATAC — POKE 35383, 0

AVALON — POKE 23782, 12: POKE 23876, 201: POKE 23876, 204: POKE 23879, 227

BATMAN — POKE 31529, 58: POKE 36798, 0

BENNY HILL — POKE 34957, 42

BLACK HAWK — POKE 34957, 42

BLADE HALEY — POKE 53172, 255

BOMB JACK — POKE 56122, 0: POKE 56123, 0

BOUNDER — POKE 35269, 0

BRIAN BLODAX — POKE 20582, 0

(Continua na página seguinte)

(Continuação da página anterior)

CAMELOT WARRIORS — POKE 50784, 255
 CAULDRON I — POKE 46056, 0
 CAULDRON II — POKE 52974, 0
 CAVERN FIGHTER — POKE 31683, 0
 CHILLER — POKE 34025, 0
 CHIMERA — POKE 59118, 0; POKE 60953, 0

COOKIE — POKE 26177, 0
 COSMIC CRUIZER — POKE 25373, 0
 CYLU — POKE 37919, 0
 DAN DARE — POKE 39877, 49; POKE 39678, 50
 DEFENDA — POKE 35730, 52
 DIGGER DAM — POKE 25559, 0; POKE 26363, 0

DINAMITE DAN — POKE 52678, 0
 DUKES OF HAZZARD — POKE 39316, 255

BARBARIAN

10 CLEAR 24900: LET T = 0
 20 FOR N = 65500 TO 65522:
 READ A

30 LET T = T + A: POKE N, A:
 NEXT M

40 IF T <> 2435 THEN PRINT
 "Erro nas linhas de DATA":
 BEEP 1, 1: STOP

50 PRINT "Ligue o gravador com a cassete
 do BARBARIAN"

60 RANDOMIZE USR 1366
 70 RANDOMIZE USR 1366
 80 RANDOMIZE USR 65500
 90 DATA 62, 255, 55, 221, 33, 0, 64, 17
 100 DATA 230, 191, 49, 0, 0,
 205, 86, 5
 110 DATA 175, 50, 96, 141, 195
 120 DATA 168, 137

VOID RUNNER

10 CLEAR 24999
 20 FOR N=25000 TO 25013: READ A
 30 POKE N,A:NEXT N
 40 DATA 55, 62, 255, 221, 33, 0, 128
 50 DATA 17, 0, 128, 205, 86, 3, 201
 60 RANDOMIZE USR 25000
 70 POKE 39935, 0
 80 RANDOMIZE USR 32768 (ligar o gravador
 com deixando passar o "loader")

WOLFAN

10 FOR N=3 E 4 TO 30016: READ A
 20 POKE N, A: NEXT N
 30 MERGE "": RUN USR 3 E 4
 40 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 0, 150
 50 DATA 62, 255, 55, 33, 3, 19, 229
 60 DATA 195, 86, 5

TIME FLIGHT

10 CLEAR 30999
 20 LOAD "" SCREEN\$
 30 LOAD "FLIGHT CODE" CODE 31000
 40 POKE 34699, 127
 50 RANDOMIZE USR 31993

EQUINOX — POKE 49566, 0 (disparos infi-
 nitos)

ACE — POKE 32508, 0 (mortalidade)

MOON PATROL — POKE 42404, 255 (100
 vidas)

CHUCKIE EGG II — POKE 65535, 184 (dá
 vidas infinitas e possibilita a passagem de
 nível sem necessitarmos de nos deslocar
 nas posições horizontais, desde que se se-
 leccione as teclas "O" e "P". Para mudar de
 nível basta premir ao mesmo tempo CAPS
 SHIFT e uma dessas teclas "O" ou "P")

POPEYE — POKE 42904, 0

TRAP DOOR — POKE 44014, 201

FAIR LIGHT II — POKE 35988, 201

MS PACMAN — POKE 52887, 0

ALIENS — POKE 24680, n (n=N.º da sala
 onde queremos começar) — POKE 31014, 0
 (tiros infinitos) ou POKE 39434, 0

TOP GUN — POKE 51910, 185

THE INFILTRATOR — POKE 40327, 201 (in-
 vulnerável ao choque na Terra)

AH DIDDUMS — POKE 24786, 0

ANDROID 2 — Quando entrar o jogo pergunta
 se queremos teclado ou «joystick». Faz-se
 BREAK e depois introduz-se o seguinte:
 POKE 52249, 24: POKE 52250, 32: POKE
 53897, 0 (ENTER) CONTINUE

ARCADIA — POKE 23776, 0 ou POKE 25776,
 0

BLACK HAWK — POKE 34695, 183

CAVERN FIGHTER — POKE 31683, 0; POKE
 31684, 0

COOKIE — POKE 35730, 52

FREEZ BEES — POKE 34610, 0

GROUND ATTACK — POKE 29063, 0

HUNCHBACK — POKE 26888, 0

JET PAC — POKE 25020, 0

KNIGHT LORE — POKE 53567, 0

KOSMIC KANGA — POKE 36212, 0

LUNAR JET MAN — POKE 36965, 0 (vidas in-
 finitas) — POKE 37999, 201 (desaparecem
 os inimigos)

MOON ALERT

10 POKE 23643, 0: CLS: LOAD "" SCREEN\$:
 LOAD "" CODE 24756: POKE 42404, 255:
 PRINT USR 26624

Outros pokes para o MOON ALERT — POKE
 39754, 0 (vidas infinitas); POKE 37035, 201
 (desaparecem os inimigos no ar); POKE
 42654, 195 (imortalidade)

MR. VIMPY — POKE 33693, 0

MUTANT MONTY — POKE 54933, 0(dá 256
 vidas)

ORION — POKE 37319, 201

PIBALLED — POKE 46441, 0

PROJECT FUTURE — POKE 27662, 2

PSST — POKE 24984, 0

PYRAMID — POKE 44685, 0

RIVER RESCUE — POKE 33420, 0 (jogador
 1) — POKE 33452, 0 (jogador 2)

SPECTRAL INVADERS — POKE 25062, 254

TRANZ AM — POKE 25446, 0

TUTANKHAMON — POKE 27783, 0

ZAXXON — POKE 48825, 255

ZIP ZAP — POKE 54065, 0

ZZOOM — POKE 24743, 0; POKE 32642, 0

SPACE HARRIER

10 CLEAR 64000: LOAD "" CODE

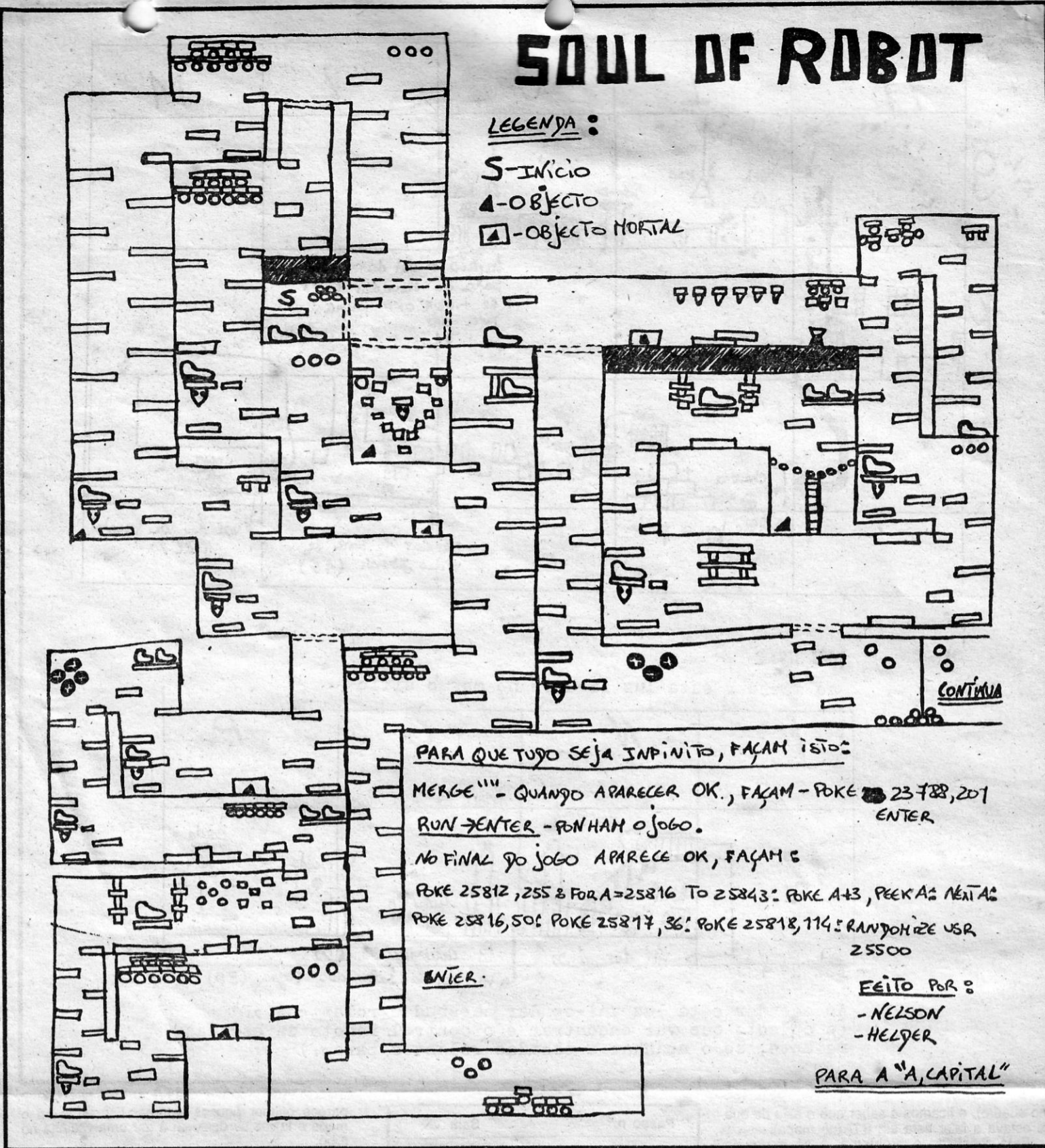
SOUL OF ROBOT

LEGENDA :

S- INÍCIO

▲- OBJECTO

◻- OBJECTO MORTAL



PARA QUE TUDO SEJA INFINITO, FAÇAM ISTO:

MERGE "" - QUANDO APARECER OK., FAÇAM - POKE 23788, 201
 ENTER

RUN ENTER - PONHAM O JOGO.

NO FINAL DO JOGO APARECE OK, FAÇAM E

POKE 25812, 255 & FOR A=25816 TO 25843: POKE A+3, PEEK A: NEXT A
 POKE 25816, 50: POKE 25817, 36: POKE 25818, 114: RANDOMIZE USR
 25500

ENTER.

FEITO POR :

- NELSON

- HELDER

PARA A "A, CAPITAL"

15 POKE 65289, 196: POKE 65293, 193:
 POKE 65449, 178: POKE 65450, 143
 20 FOR N=65488 TO 65494: READ A: POKE
 N,A: NEXT N: RANDOMIZE USR 65224
 25 DATA 33, 194, 191, 34, 43, 202, 201

NEMESIS

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0:

CLEAR 24999

15 LOAD "" CODE 16384: LOAD

"" CODE 25000

20 CLEAR 65500: POKE 23607, 112:

LOAD "" CODE 24387

25 POKE 51478, 0: POKE 51479, 0:

POKE 51480, 0: POKE 51481, 0:

INK 7: RANDOMIZE USR 49700

BOMB JACK

10 CLEAR 29877: FOR N=23371 TO

23377: READ A:

POKE N, A: NEXT N

15 LOAD "" CODE : POKE 65534, 91:

RANDOMIZE USR 65465

20 DATA 175, 50, 64, 195, 195, 75, 193

BOMB JACK II

10 CLEAR 6 E 4: LOAD "" CODE:

POKE 65226, 250

15 FOR N=64000 TO 64006: READ A:

POKE N, A: NEXT N

20 RANDOMIZE USR 64739

25 DATA 175, 50, 35, 99, 195, 0, 91

ADVENTURE QUEST — POKE 26388, n (n
 =N.º do quadro)

BATMAN — POKE 31524, 58

GALVAN — POKE 57343, 127
 GALACTIC ABUDUCTES — POKE 26176, 0
 HEARTLAND — POKE 40527, 0
 HOBBIT — POKE 27548, 241
 JUNGLE FEVER — POKE 29310, 0
 KAI TEMPLE — POKE 47783, 0: POKE
 47821, 92

KOKOTONI WILF — POKE 43742, 0
 LAZY JONES — POKE 56693, 0
 LASER SNAKE — POKE 49447, 0
 MOLECULE MAN — POKE 49433, 201
 NOMAD — POKE 47003, 0
 PSYTRON — POKE 41100, 0
 PUD PUD — POKE 49287, 0
 PLUMET — POKE 25309, 255
 RUPERT — POKE 46374, 0
 RUPERT II — POKE 38844, 0
 ROC MAN — POKE 32566, 0
 SPIKEY AROLD — POKE 34813, 0
 TREMOR — POKE 51921, 0
 WILD WEST HERO — POKE 23827, n (n
 =N.º de vidas)

STRIKE FORCE COBRA — POKE 44399, 255

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

XXIV — GUIA TV/«A CAPITAL»



Les Cigales

INSTITUTO DE MASSAGENS THAILANDES

RELAX — ALTO NÍVEL

RUA DA GLÓRIA, 17 • TEL. 36 90 13 • 1200 LISBOA

Aberto
 Open
 Ouvert

Instituto de massagens tailan-
 dês propõe-lhe, pela primeira
 vez em Lisboa, uma verdadei-
 ra relaxação pessoal. Jovens
 e bonitas massagistas vos fa-
 rão conhecer os banhos sen-
 suais da vossa vida. Não he-
 site em contactar-nos:
EXCEPTO DOMINGOS

DAS 12 ÀS 24 HORAS

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Espaço de aventura

CARTA antiga de aventureiro já com vasto currículo esta que hoje aqui se publica. Chegada ao Poço durante o Verão (ah, que saudades — J. A.), só agora vê a luz do dia. Razões? Bem, foi necessário ir por esses mares afora em busca das fotos para ilustrar as dicas de *Seas of Blood*. Uma missão arriscada que só as dicas de Rui Sérgio M. Barros tornaram mais segura. Quem quiser agradecer ao Rui pode escrever-lhe para a Praça Camilo Castelo Branco, 10-1.º, dt.º, Cova da Piedade — 2800 Almada.

Entretanto o Rui continua com problemas (continuava à data da carta) em *Rebel Planet* (como abrir a porta do templo em Tropos?) e em *Apache Gold* (como passar o «croc» e apanhar a águia?). Quem sabe destas coisas?

Além de dicas para *Seas of Blood* o Rui Barros enviou a solução completa para *Hulk* (como ele é feio não há bonecos deste jogo de aventura) que se publica também. E sobre esta aventura indica o Rui que em cada jogo as posições estão alteradas. Primeiro aparecem umas salas e depois outras mas nunca com a mesma sequência. No entanto, adianta o Rui, a solução é sempre a mesma, basta mudar-lhe a ordem.

Se já perceberam tudo avancem para as dicas. E vejam as fotos de *Seas of Blood*. Sangrentas, n'ê? Até para a semana. Ou quando a aventura surgir...

Seas of Blood

Nesta aventura podem escolher dois lados, EAST e WEST. É possível que exista uma ligação entre estes dois lados mas não sei onde se encontra.

Por EAST

- SAIL EAST
- SAIL EAST
- SAIL EAST
- SAIL EAST
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH

(se o STATELY BARGE não estiver aqui esperem até aparecer)

- ATTACK BARGE
- GO IN BARGE
- EXAMINE BODIES
- GET KEY
- EAST
- GET CLOTHES
- EXAMINE BED
- GET COFFER
- WEST
- WEST
- EXAMINE SHRINE
- GET CROSSBOW
- EAST
- GO IN BANSHEE
- DOWN
- EXAMINE CLOTHES
- DROP CLOTHES
- OPEN COFFER
- DROP COFFER
- DROP KEY
- GET BOLT
- GET ROPE
- UP
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- DIVE
- SWIN STERN

(existe aqui uma magic potion mas não a consigo apanhar)

- UP
- GO IN BANSHEE
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH

(aqui são atacados por uma galera inimiga)

- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- EXAMINE THREE SISTERS
- GO PALM ISLAND
- NORTH
- NORTH
- EXAM PIRATES
- ATTACK PIRATES
- OPEN CHEST
- GET IVORY
- GO IN SHIP
- GET STATUE
- GET PROVISIONS
- GO ASHORE
- SOUTH
- SOUTH
- GO IN BANSHEE
- GO NEAT ISLAND
- ATTACK VILLAGERS
- GET PIECES OF EIGHT
- GO IN BANSHEES
- GO VOLCANIC ISLAND
- NORTH

(por vezes, aqui são atacados por criaturas enormes)

- NORTH
- EXAMINE WRECK

- GOT GOLD CHALICE
- SOUTH
- SOUTH
- GO IN BANSHEE
- DOWN
- DROP PIECES OF EIGHT
- DROP IVORY
- DROP STATUE
- DROP GOLD CHALICE
- UP
- SAIL NORTH...

(a partir daqui não consigo mais nada deste lado, pois ao voltar atrás as provisões acabam e a tripulação amotina-se)

Por WEST

- SAIL WEST
- SAIL WEST
- SAIL WEST
- SAIL WEST
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL SOUTH
- SAIL WEST

(encontram-se agora em frente das KISH DELTA WALLS. A partir daqui não consigo fazer mais nada)

NOTA: Neste jogo costumam aparecer alguns navios mercantes que os atacam. Tentem destruí-los sem sofrer muitas baixas. Boa sorte!

Hulk

Ao princípio façam BITE LIP para sair da cadeira, depois:

- GET GEM
- GET FAN
- EAST
- PRESS BUTTON
- BITE LIP
- GO OUT
- GET GEM
- LIFT DOME
- GET GEM
- DIG
- GO HOLE
- DIG
- GET GEM
- UP
- SOUTH
- DROP GEM
- DROP GEM
- DROP GEM
- DROP GEM
- SOUTH
- SOUTH
- SOUTH (sala do CHIEF EXAMINER)
- EXAMINE DESK
- GET GEM
- OPEN DOOR
- DROP GEM
- SOUTH (DOME com formigueiros)

- GET GEM
- GO DOME
- GET GEM
- WEST
- GET GEM
- BITE LIP
- EXAMINE BASEBOARD
- EAST
- BITE UP
- GO OUT
- SOUTH
- DROP GEM
- DROP GEM
- DROP GEM
- SOUTH

- GET GEM
- LIFT DOME
- GET GEM
- WAVE FAN
- AT MESH
- GO DOME
- WEST
- GET WAX
- EAST
- BITE LIP
- GO OUT
- SOUTH
- DROP GEM
- DROP GEM
- SOUTH (DOME com formigueiros)

- DIG
- GO HOLE
- DIG
- DIG
- DIG
- GET GEM
- UP
- GO DOME
- WEST
- PLUG OUTLET
- USE WAX
- BITE LIP
- SAY DR
- SAY DR
- SAY DR
- REMEMBER NIGHT-MARE
- GET WAX
- REMEMBER NIGHT-MARE
- GET GEM
- REMEMBER NIGHT-MARE
- EAST
- GO OUT
- SOUTH
- DROP GEM
- DROP GEM
- SOUTH (DOME com formigueiros)

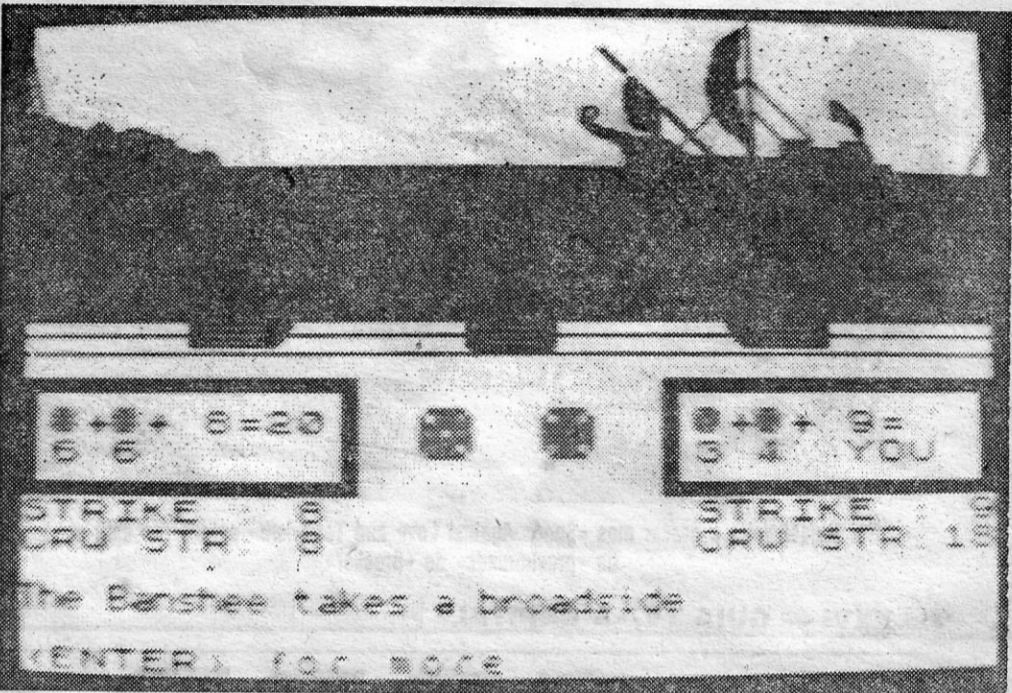
- LIFT DOME
- SOUTH
- SOUTH (DOME com um buraco na frente)
- REMEMBER NIGHT-MARE
- GO DOME
- WEST
- PULL RING
- EAST
- BITE LIP
- GO OUT
- SOUTH
- SOUTH (DOME com formigueiros)

- GET GEM
- SOUTH
- DROP GEM
- REMEMBER NIGHT-MARE
- NORTH
- EAT EGG
- SCRATCH WALL
- GO HOLE
- EAST
- BITE LIP
- GO OUT
- SOUTH
- REMEMBER NIGHT-MARE
- NORTH
- GO CRACK
- REMEMBER NIGHT-MARE
- EXAM CAGE
- GET GEM
- SAY ANT
- GO CRACK
- GO HOLE
- EAST
- BITE LIP
- GO OUT
- SOUTH
- DROP GEM
- SOUTH (DOME com formigueiros)

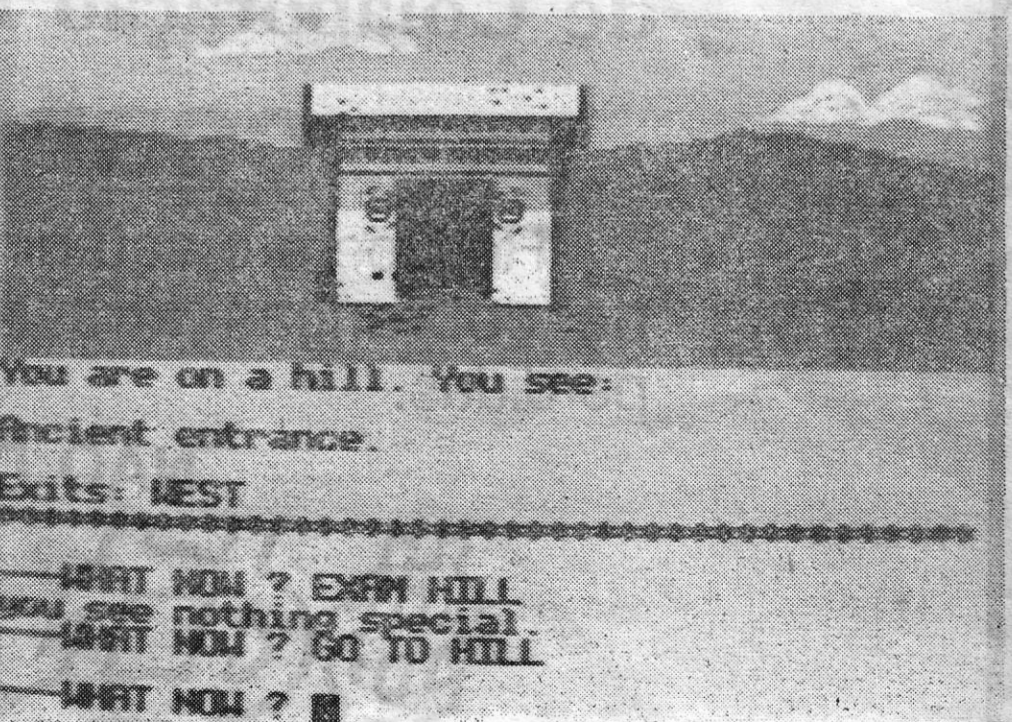
- GO DOME
- PLUG EARS
- USE WAX
- HOLD NOSE
- BITE LIP
- GO OUT



Programada por Steve Jackson e Ian Livingstone, a aventura «Seas of Blood» é um misto de aventura, estratégia e acção, com o jogador a sulcar os mares num navio. Há piratas, bruxas, selvagens e muito mais para enfrentar ao longo de toda a história. Subterrâneos misteriosos, poções mágicas, comida envenenada. Emoção que basta para qualquer aventureiro



Esta foto prova que aqui no Poço se foi a locais diferentes dos visitados pelo Rui Barros. Aqui é a entrada para um templo onde se encontra um esqueleto e algo mais. E quem queira saber mais só terá de procurar. Fantasma escondido nas masmorras do Poço garante que já foi a uma cidade chamada Calah e até à distante Kirkuk. E numa praia solitária, ao utilizar a corda, chegou até um planalto que o levou por novas e mais fantásticas paisagens. Quem descobre o resto e escreve coisas para o Poço?



As batalhas navais são um dos pontos altos de «Seas of Blood». Por um sistema de dados, que o jogador pode parar tocando numa tecla, é decidido quem vai vencer. Claro que o computador controla os dados do barco inimigo. Na foto o inimigo acabou de fazer um disparo de 20 pontos, um balázio capaz de rebanhar com qualquer casca de noz menos resistente que «The Banshee», o barco do jogador

- CLOSE EYES
- GET ANTS
- SOUTH
- REMEMBER NIGHT-MARE
- NORTH
- GO CRACK
- OPEN EYES
- GET WAX
- GET GEM
- GO CRACK
- GO HOLE
- EAST
- BITE LIP
- GO OUT

- SOUTH
- DROP GEM
- SOUTH (DOME sem buraco à frente)
- DIG
- GO HOLE
- DIG
- DIG
- DIG
- DIG
- DIG
- DIG
- DIG
- GET GEM

- UP
- SOUTH
- DROP GEM
- NORTH
- GET BIO
- GO HOLE
- EAST
- BITE LIP
- GO OUT
- SOUTH
- DROP BIO
- SCORE
- «ARIA» — 100%

Parabens, acabou o Hulk